AVVENTURE TUTTE IN ITALIANO

EXPLORER

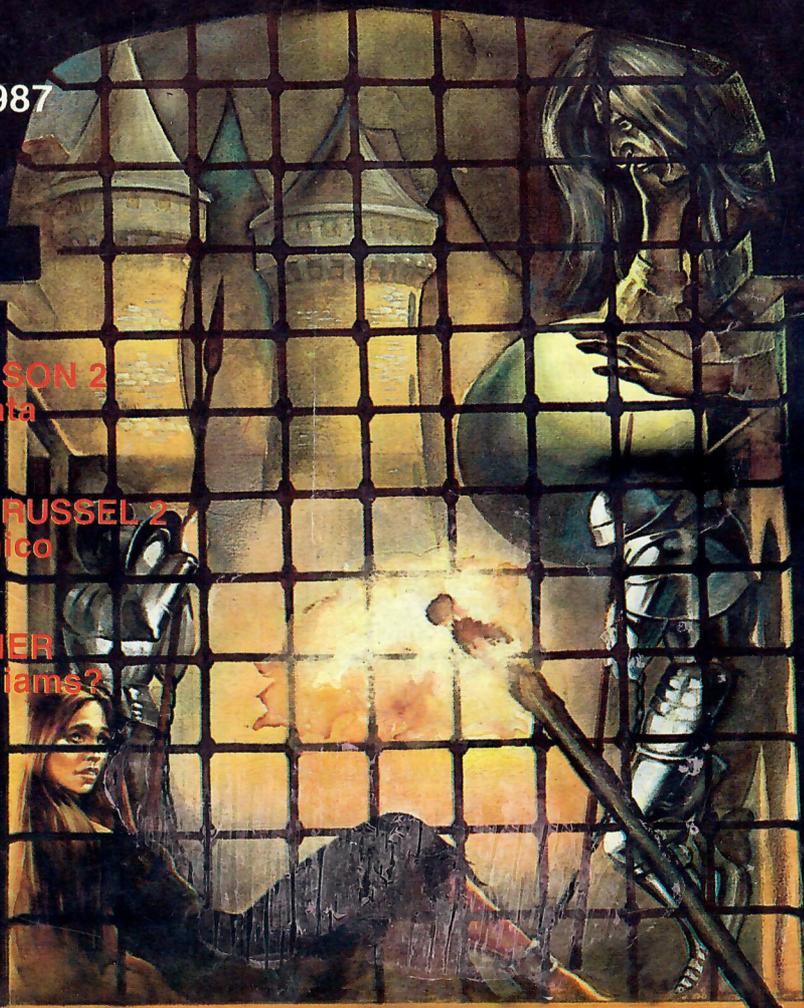
TRE PER C 64/128
TRE PER MSX

Nº 4
FEBBRAIO 1987
L. 10.000

CBM 64/128
e
MSX

NIGEL STEVENSON 2
La valle incantata
(HEROIC FANTASY)

FRANK 'HERO' RUSSEL 2
Nel campo nemico
(GUERRA)

MAGNUS TANNER
Dov'è Mark Williams?
(POLIZIESCO)

Edizioni HOBBY s.r.l. - Mi - Distribuzione: MePe V.le Famagosta, 75 - 20142 MILANO
Pubblicazione in corso di registrazione presso il Tribunale di Milano

EDIZIONI HOBBY
Via della Spiga, 20
20121 MILANO

DIRETTORE RESPONSABILE
Elisabetta Broli

VICE DIRETTORE
Bonaventura Di Bello

CONSULENTE GRAFICO ADVENTURES
Adelaide Mansi

SCENEGGIATORE
Joe Key

REDAZIONE
MILANO - TEL. 02/64.53.775

GRAFICA
Studio Rodman
Via Iuvara 26 - Milano

FOTOLITO
Franco Lavezzi
Via Terruggia 3 - Milano

COMPOSIZIONE
La Fotocomposizione
Via Calabria 1 - Buccinasco

STAMPA
A.G.E.L. s.r.l.
V.le dei Kennedy, 92 - 20027 Rescaldina (MI)

DISTRIBUZIONE
MePe
Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano

Pubblicazione in corso di registrazione presso il Tribunale di Milano

EXPLORER N° 3 - AVVENTURA N° 1

Ci scusiamo con i nostri lettori, ma nell'avventura LA ROSA SCARLATTA del numero 3 di Explorer c'è un inconveniente tecnico.
Per evitare l'errore "SYNTAX ERROR IN 410" che si verifica digitando "ENTRA LOCANDA" occorre sostituire, nella linea 50080 del programma, il simbolo "&" con le virgolette, in modo da racchiudere fra virgolette la cifra "11", come è stato fatto per le altre cifre contenute nella stessa linea.

Arriva la Rivoluzione!!!

Mentre in Italia il "Fenomeno Avventura" comincia ad acquistare un suo preciso contorno, nel Regno Unito si manifesta in un'entusiasmante varietà di iniziative, testimoniando un interesse sempre crescente da parte di ogni utilizzatore di Home e Personal Computer: i Clubs e le Case di Software organizzano riunioni e festicciole, pubblicano bollettini e collegano gli appassionati via Modem, indicono concorsi per i più bravi ed aprono collegamenti telefonici per i più "disperati".
Una vera e propria rivoluzione, insomma, che sta assumendo a poco a poco i risvolti di un concreto universo "letterario": è recente la notizia che la Censura Britannica ha imposto alla CRL di apporre sulla confezione della sua ultima Avventura "Dracula", la dicitura "Vietato ai minori di 15 anni", con la giustificazione che il testo del gioco, ricalcando fedelmente l'ambientazione e le situazioni dell'omonimo capolavoro di Bram Stoker, presenta dei passi troppo "crudi" per un lettore, pardon giocatore, al di sotto di quel limite di età.
Ma una tale notizia non è che uno dei tanti sintomi dell'evoluzione letteraria che sta accompagnando gli Adventure Games nella loro diffusione: dopo Arthur C. Clarke con "Fahrenhet 451", Ray Bradbury con "Rendez-vous with Rama", Robert Heinlein con "Starman Jones" e Michael Crichton con "Amazon", un altro indiscusso maestro della fantascienza mondiale ha "prestato" la sua penna per trasformare la letteratura in Avventura: Isaac Asimov è l'autore di "Kayleth", un nuovissimo Adventure Game della US Gold/Adventuresoft.
Bene, dopo questa piccola digressione ritorniamo agli appuntamenti di questo numero, che ci riportano in due universi elettronici già visitati il mese scorso: la misteriosa ed affascinante Vallata di Aaren-Dor, dove il nostro giovane Nigel Stevenson sta vivendo una vera e propria leggenda che lo porterà ad affrontare i poteri di un mago e le fiamme di un orribile drago per liberare la bellissima figlia del Re di quella magica valle; e poi l'universo bellico/eroico di Frank "Hero" Russel, che prosegue la sua "Missione suicida".
Infine una novità che sicuramente incontrerà i gusti di molti: "Virus-Delta", un vero e proprio "Giallo" che vi terrà col fiato sospeso fino alla fine. Tre sfide vi attendono sullo schermo, tre universi da trasferire nella magica RAM del vostro Computer, tre puzzles per il vostro "eroico" cervello di Avventuerieri: non aspettate ancora! Ed ecco una notizia che farà piacere a tutti i MSXeriani: è in arrivo la grafica!!! Certo, anche le avventure dell'MSX, entro breve, avranno i "disegni". I nostri tecnici sono già al lavoro!!!

Lo staff di Explorer

ISTRUZIONI PER IL COMMODORE 64/128

Prima di affrontare la spiegazione dei comandi principali tipici di ogni Adventure degno di tale nome, cerchiamo di chiarire come il vostro beneamato CBM riesce ad interpretare le istruzioni da voi impartite nel corso del gioco.

Il sottoprogramma addetto alla "traduzione" di ogni vostro ordine si chiama "parser" o "analizzatore sintattico". Esso estrae le prime quattro lettere (nel caso sia formato da più di quattro lettere) per poi confrontarle con quelle contenute nel lungo elenco che forma il "vocabolario" dell'Avventura. Dall'analisi sono esclusi quindi tutti gli spazi, gli articoli, le preposizioni e le lettere successive alla quarta di ogni parola, per cui una frase del tipo "RACCOGLI LA SPADA AFFILATA CADUTA SUL PAVIMENTO" si ridurrà dopo il lavoro del Parser a: "RACC SPAD".

Questo può forse togliere un po' di mistero al meccanismo degli Adventure Games ma aiuta molto dal punto di vista del gioco. Per coloro che vanno di fretta o trovano fastidioso digitare tutti i vocaboli di una frase, basterà ricordarsi che è consentito ANCHE (non "soltanto") usare la forma "VERBO + SOSTANTIVO" e la riduzione alle prime quattro lettere di ogni parola. Naturalmente il vantaggio, finora sconosciuto agli appassionati delle Avventure Made in Italy, è quello di non doversi preoccupare di stupidaggini quali quella di 'non mettere più di uno spazio tra le parole', oppure 'usare solo la prima persona' o ancora 'non usare più di due parole': metteteci quanti spazi volete e quante parole preferite, ci penserà il programma a contenere la vostra esuberanza in una sola riga di testo! E ricordatevi che potete usare sia la prima persona che la seconda (ENTRO, ENTRA, etc.).

Inoltre, come vedremo, molti comandi di uso frequente hanno la loro brava abbreviazione in una o due lettere (soprattutto quelli di movimento), quindi i pigroni possono stare tranquilli. Ci sono infine due considerazioni da fare. La prima riguarda il caso in cui il vostro CBM risponda ad un comando con la frase "Non capisco... etc.", il che significa che i vocaboli da voi usati non hanno corrispondenti nel vocabolario del gioco (tenete comunque presente che per molte parole sono stati previsti fino a sette sinonimi!).

La seconda nota importante riguarda il messaggio "Non puoi". Esso appare, nella maggior parte dei casi, in due occasioni: dopo che si è digitata un'istruzione non prevista dal gioco (ad esempio "CERCA IL TESORO" che significherebbe "AVVENTURA, GIOCATI DA SOLA!") oppure in seguito ad un comando che non può essere eseguito perché impartito nel luogo o nel momento sbagliato. Bisogna però tener presente che il messaggio "NON

PUOI" può essere visualizzato anche in seguito ad un comando impartito in una forma sintattica non corretta o comunque non comprensibile per mancato riconoscimento dei vocaboli da parte del Parser.
Ma passiamo ora alle istruzioni vere e proprie che per comodità di consultazione suddivideremo, ove possibile, per argomenti. (Tenete presente che verranno scritte in maiuscolo solo le lettere "essenziali" di ogni comando, quelle che cioè da sole bastano a far si che il comando venga eseguito).

ISTRUZIONI O VERBI DI MOVIMENTO:

Ci si muove nelle quattro direzioni fondamentali, ovvero i famosi Punti Cardinali, con le istruzioni N o NORD, S o SUD, E o EST, O od OVEST. Per direzioni "composte", cioè Sud-Est, Nord-Ovest e simili, si userà SE per Sud-Est, SO per Sud-Ovest, NE per Nord-Est e NO per Nord-Ovest.
In alcuni casi si può SALIre o SCENdere usando anche le abbreviazioni SU o G o i vari sinonimi (ARRAmpicati, CALAti, etc.).
Infine si può entrare o uscire con ENTRa ed ESCI e si può anche INFIlarsi in un tunnel, ATTRaversare un fiume e OLTRepassare un confine o un ostacolo.

ISTRUZIONI DI DESCRIZIONE

I comandi che portano alla ridescrizione di una scena sono di due tipi: DESCrivi o semplicemente R, che ridisegna la parte grafica e stampa il testo descrittivo, e GUARda, che si limita a stampare solo la descrizione verbale anche nelle locazioni dotate di grafica.
Sono inoltre stati inseriti dei comandi di nuova concezione, che risultano davvero utili in molti casi.
Il primo di essi relativo alle descrizioni è NO GRAFica (oppure TOGLi le FIGUre), che può essere inserito – al pari degli altri comandi – in qualsiasi momento del gioco, e che dà come risultato una Avventura di solo testo. Per riavere la grafica basterà digitare in qualsiasi momento SI GRAFica o SI FIGUre.
Inoltre potete cambiare il colore del bordo, dello sfondo e dei caratteri digitando le tre istruzioni BORDo, FONDo, e COLOre seguite dai sedici colori del Commodore definiti nel modo seguente: NERO, BIANco, ROSSo, CELEste, PORPora, VERDe, BLU, GIALlo, ARANcio, MARRone, ROSA, GRIGio, GR12 O FUMO, PISEllo, AZZUrro E GR15 O SMOG.

ESAME DI OGGETTI E LUOGHI

Molti degli oggetti che vi serviranno per portare a termine il gioco sono spesso nascosti o camuffati, per cui dovrete esaminare i luoghi o altri oggetti (magari anche più di una volta) o persino romperli o smontarli.
Il comando più usato in questi casi è ESAMina seguito dal nome dell'oggetto o del luogo (alcuni sinonimi: PERQuisisci, ISPEziona o ANALizza).
Tali istruzioni possono portare a tre risultati: nel caso vi sia un oggetto celato alla vista si avrà il messaggio "VEDI QUALCOSA!", e quindi bisognerà rivedere la scena con GUARda. Se non vi sono oggetti nascosti il programma stamperà "Niente di interessante...".
Infine il comando ESAMina può produrre una descrizione particolareggiata o meno dell'oggetto o del luogo in esame.

GLI OGGETTI TRASPORTATI

Innanzitutto precisiamo che per "oggetti trasportati" si intendono tutti quelli che accompagnano il protagonista o giocatore, quindi vi saranno eventualmente inclusi

anche altri personaggi e persino elementi non materiali (incantesimi, spiriti, etc.).
Per quanto riguarda gli oggetti che possono essere indossati (abiti, occhiali, gioielli, calzature, etc.) essi non vengono conteggiati nel "numero consentito di oggetti trasportabili" se vengono appunto indossati, ma saranno comunque elencati insieme agli altri, con accanto la dicitura "(indossato)".
Per sapere cosa portate con voi potete digitare INVEntario, LISTa o semplicemente L. Gli oggetti trasportati si possono POSAre, LASCiare così come è possibile PRENderli, RACCoglierli o persino RECUperarli.
Ovviamente gli abiti e simili si possono METTere o INDOssare e quindi TOGLiere. Se è il caso si può GETTare un oggetto o LANCiarlo verso qualcosa o qualcuno.

SALVATAGGIO O RIPRISTINO DI UNA SITUAZIONE DI GIOCO

Se state per compiere un gesto che potrebbe portare a conseguenze fatali le nostre Avventure vi mettono a disposizione due istruzioni davvero eccezionali: rispondendo R alla domanda "Disco, Registratore o Ram (D,T,R)?" che vi viene posta dopo aver digitato SAVE potete salvare ISTANTANEAMENTE IN MEMORIA (non sulla cassetta) la posizione o "situazione di gioco" in cui vi trovate, che potrà essere rispristinata in qualsiasi momento rispondendo alla stessa domanda nello stesso modo dopo aver digitato LOAD.
Queste istruzioni sono equivalenti a quelle, ormai famose, usate col registratore (rispondendo T alla domanda) e col disco (la risposta è D), che vengono però eseguite in genere solo nel momento in cui volete smettere di giocare e quindi spegnere il vostro commodore cancellando così tutti i dati presenti in memoria: in questo caso dovrete fornire al programma un nome da dare al file della situazione di gioco.

AIUTO

Questo comando dà a volte come risultato la visualizzazione di un messaggio di aiuto da perte del Computer.
Non aspettatevi grandi cose, perché abbiamo preferito riservare alle richieste di aiuto uno spazio a parte sulla rivista.
Quindi cercate di non prendervela se ricevete un messaggio ironico anziché un suggerimento, OK?

FINE DELLA PARTITA

Per concludere una partita (ricordatevi di effettuare il SAVE su cassetta della situai gioco) ci sono due modi: il primo è di digitare STOP o BASTa, che chiede un messaggio di conferma e poi resettare il Computer; il secondo è un modo meno educato di fermare il gioco ...ma ve lo lasciamo scoprire da soli...

ALTRE ISTRUZIONI

Potete sapere in ogni momento quante mosse avete fatto digitando il comando MOSSe.
Per sapere quanti punti avete totalizzato (N.B.: Solo se lo scopo del gioco è la raccolta di tesori o simili!) digitate PUNTi o SCORe (in inglese "punteggio"). Attenti, perché se il gioco non prevede accumula di punti avrete una "rispostina" un po' pungente.
Ci sembra di aver chiarito a sufficienza questo argomento, ma se avete dei dubbi o delle richieste potete sempre scriverci: ci farà piacere.

ISTRUZIONI PER MSX

Giocare un Adventure significa guidare il protagonista di una storia verso uno scopo ben preciso, usando delle istruzioni verbali del tipo 'PRENDI IL MARTELLO' o 'ROMPI IL VASO' formate essenzialmente da un verbo seguito da un sostantivo e dalla pressione del tasto RETURN.

Le istruzioni vanno impartite per esteso ed in Italiano, usando la seconda persona.

Per caricare ogni gioco usate il solito CLOAD + RETURN, e ricordatevi di leggervi la presentazione relativa sulla rivista, ignorando la parola d'ordine che trovate in fondo ad essa, dato che tale parola riguarda esclusivamente i possessori del Commodore 64. A caricamento ultimato digitare RUN.

Ricordatevi che la lettura della presentazione è ESSENZIALE per la risoluzione del gioco.

Passiamo ora ad elencare brevemente le istruzioni di gioco più usate nel corso di un'Avventura.

I verbi seguiti da un Asterisco (*) sono stati programmati nei tasti funzione del vostro MSX e possono essere visualizzati col comando KEY ON, o nascosti con KEY OFF.

Potete spostarvi nelle quattro direzioni cardinali NORD (*), SUD (*), EST (*), ed OVEST (*) e – qualora fosse indicato, etc.). Inoltre potete ordinare SALI (*) e SCENDI (*), o anche, se la situazione lo richiede, ATTRAVERSA qualcosa, ENTRA o ESCI.

La descrizione del luogo ove vi trovate e degli oggetti o personaggi presenti può scomparire a causa dello spostamento verso l'alto (SCROLL) del testo: per riaverla basterà digitare DESCRIVI (*).

Per quanto riguarda gli oggetti essi possono essere manipolati per mezzo dei verbi PRENDI (*), POSA (*) e INDOSSA o TOGLITI (questi ultimi due se si tratta di ornamenti o vestiti).

Per conoscere gli oggetti trasportati si usa LIST o INVENTARIO (*).

L'esame di oggetti, luoghi o personaggi attraverso ESAMINA può condurre in molti casi alla scoperta di altri oggetti o particolari nascosti: se ciò accade lo schermo verrà cancellato e la descrizione del luogo verrà aggiornata.

Infine ricordandovi che la soluzione di una Avventura può richiedere anche giorni o settimane, tenete presente che è possibile salvare su cassetta la situazione corrente di gioco col comando SAVE (*) e ripristinarla in qualsiasi momento col comando LOAD (*). In seguito a tali istruzioni vi verrà chiesto di posizionare il nastro e premere un tasto, dopodiché lo schermo si cancellerà per il tempo (pochissimo) occorrente al SAVE o al LOAD.

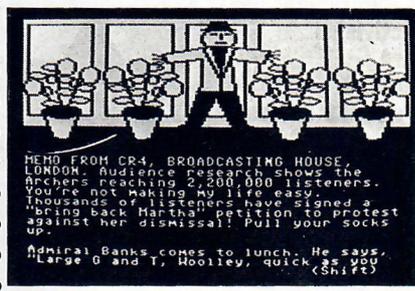
In caso di errore o dopo aver fermato il gioco con STOP (va digitato per esteso), si può ripartire con RUN.

Questo è il vocabolario essenziale di ogni Avventura che si rispetti, ma il Dizionario di Gioco contiene molti altri vocaboli, relativi alle situazioni che incontrerete, per cui date le vostre istruzioni normalmente, cercando di cambiare vocaboli nel caso il Computer non vi comprenda. Per ogni dubbio saremo felici di rispondere alle vostre lettere sulle pagine della rivista.

Salve ragazzi!
Eccoci di nuovo insieme, alla scoperta delle adventures più belle e famose del momento.
Iniziamo subito con il nuovo pezzo forte della Level 9:

THE ARCHERS

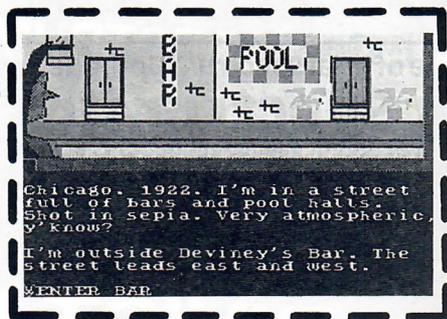
Per CBM 64

Questo gioco è particolarmente adatto per coloro che amano scrivere; infatti, esso si basa principalmente su dei testi narrativi con qualche intervento del giocatore.
Voi siete dei famosi sceneggiatori, il cui compito è quello di far aumentare l'indice di ascolto della radio che trasmette le vostre oepre.
Lo schermo è diviso in due parti: in basso appaiono i testi che componete mentre, in alto, vedrete una rappresentazione grafica dei vari momenti del racconto.
Talvolta avrete da scegliere fra 3 diverse trame da seguire per proseguire nell'adventure: la vostra scelta avrà delle ripercussioni sull'indice di ascolto e sul Controller di Radio 4.
Ogni tanto riceverete un rapporto sui risultati ottenuti dalle trasmissioni, con delle osservazioni su come state scrivendo.
Vi troverete anche a dover impersonare la parte di Jack Wolley, il ricco proprietario di Grey Gables, e come tale dovrete prendere delle decisioni importanti.
Manipolando varie trame potrete far aumentare l'indice di ascolto da 2.000.000 a 3.000.000 proseguendo così nel gioco.
Dovrete cercare, soprattutto, di rendere i vostri romanzi sempre più interessanti e realistici e, vi assicuro, che ciò non sarà per niente facile!Se il vostro sogno segreto è quello di diventare dei grandi scrittori, ed in particolare degli sceneggiatori, THE ARCHERS sarà la vostra prima grande prova!

THE ARCHERS

BUGSY

Per CBM 64 e SPECTRUM 48K

Avete mai visto un coniglio blu, alto un metro, che aspira a diventare un nuovo Al Capone?! Bene, questo è Bugsy.
Armato di una mitragliatrice, suo unico scopo nella vita è di diventare il Nemico Pubblico numero 1.
È l'anno 1922 e la città in cui si svolge la storia non può essere che Chicago, il regno del Crimine Organizzato.
Tutto comincia in un bar dove Bugsy è coinvolto in una rissa con un gruppo di teppisti. Se riuscirete a farlo vincere, egli potrà incontrare Luis e Muscles che diventeranno poi i componenti più importanti della banda del vostro protagonista.

Per rendere meglio l'atmosfera della Chicago del '22, l'adventure vi fornirà un menu di tipi di conversazione.
Digitando "TALK TO..." avrete 9 opzioni che variano dal saluto alla minaccia.
Raccogliendo le quote delle protezioni, potrete avere abbastanza denaro per ingaggiare Luis e Muscles ed iniziare un vostro "giro d'affari".
Qui termina la prima parte del gioco che non vi creerà molti problemi. La vere difficoltà inizieranno, invece, con la seconda parte, THE CRIME LORD.
Dovrete riuscire a procurarvi 15.000 $ per una Cadillac blindata ed affrontare i personaggi pericolosi come l'Ispettore Capo Moron.
Ma l'impresa più difficile sarà quella di far salire la vostra posizione nella Top Ten dei Nemici Pubblici, fino ad arrivare al primo posto. Solo allora la vostra avventura avrà un "lieto" fine.

BUGSY

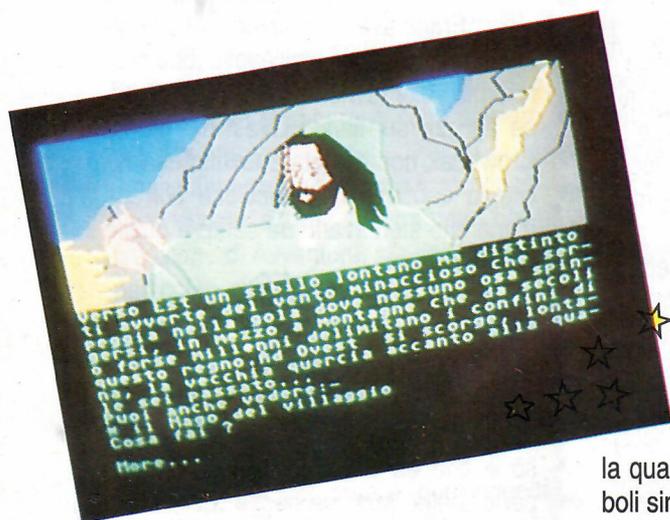
WIZARD'S CROWN

Per CBM 64/128

Questa adventure entrerà a far parte dei classici delle strategie simulations, come una delle più avvincenti.
Infatti, non è il soligo gioco in cui ci si limita a girovagare per terre sconosciute, uccidendo mostri e cercando tesori.
Wizard's Crown è un'adventure piena di imprevisti dove astuzia ed abilità sono doti indispensabili per restare in vita: questo gioco è soprattutto un'eccezionale lotta senza tregua per la sopravvivenza.
La vostra missione è di trovare la Corona dell'Imperatore: chi la possiederà avrà enorme saggezza e potere.
Per ora essa è nelle mani di un vecchio e cattivo stregone che la usa per fingere di avere poteri magici. Solo se riuscirete a prenderla, fama e fortuna saranno vostre.
Innanzitutto dovrete sceglierVi dei compagni; poi potrete iniziare a girare per la città.
Mentre affronterete ladri ed assassini, cercate anche di salvare la fanciulla che vi chiederà aiuto.
Le azioni del gioco saranno assai veloci.
Gli scontri possono avvenire in due modi: dovrete scegliere fra Tactical o Quick Battles.
Nel primo caso sarete impegnati in battaglie che possono durare anche 45 minuti e che metteranno a dura prova tutte le vostre abilità di tattico.
Nel secondo caso, invece, lo scontro sarà molto breve.
Alla fine di ogni battaglia dovrete controllare lo stato fisico dei vostri compagni, per curare le loro eventuali ferite.
Ricordatevi che se uno dei vostri uomini perde sangue, rischia di morire dissanguato e quindi va curato subito.
Wizard's Crown è davvero un'adventure eccezionale dove la grafica e l'atmosfera sono curate nei minimi particolari.
Insomma, è un pezzo che non può proprio mancare nel vostro archivio!

Arrivederci al prossimo numero!

Nigel Stevenson

LA VALLE INCANTATA

Sembrava essere trascorsa un'eternità dal momento in cui il giovane e intrepido Nigel Stevenson aveva affrontato il terribile mistero della Montagna del Teschio penetrando, attraverso l'incantesimo della Rosa Scarlatta, in un mondo dove il confine tra la Realtà e la Fantasia diventava sempre di più una linea sottile e quasi invisibile.
Di quel mondo Nigel aveva affrontato gli abitanti: persone come lui, umane, ma anche esseri fantastici e dotati di poteri sovrumani, e aveva dovuto imparare a rispettare quell'universo incantato e nel contempo a temerlo.
La sua esplorazione ed il suo coraggio lo avevano portato a scoprire luoghi misteriosi e sovrannaturali, dove la magia gli aveva consentito di ottenere i due oggetti magici che potevano, secondo la leggenda, portare alla liberazione della Principessa Tanya e del regno di suo padre, il Re di Aaren-Dor: una bellissima spada ed una antica pergamena sulla quale erano tracciati degli strani simboli simili a note musicali.
Il significato di quegli oggetti non gli era stato però svelato da nessuno degli abitanti della Terra di Aaren-Dor, per cui avrebbe dovuto affidarsi al proprio intuito e alla sua fortuna.
Fu dopo un lungo cammino che raggiunse la magica vallata, dove il suo destino avrebbe dovuto compiersi, e con esso il destino di tutti gli abitanti del Regno.
La leggenda parlava di un antico labirinto che, nascosto sotto la valle, conduceva ad un tenebroso sotterraneo dove viveva l'ultimo dei draghi, allevato da Dharvon l'Oscuro e messo a guardia di una inaccessibile prigione: era quello il luogo dove la Principessa Tanya era sicuramente rinchiusa, e di certo non sarebbe stato facile penetrarvi.
Mentre guardava l'ampia vallata oltre la quale si ergevano inaccessibili e pericolose montagne, ripensò a ciò che gli avevano narrato: il nome della Principessa era la chiave per vincere l'Oscuro... il nemico più pericoloso!

Ma altri nemici si nascondevano in quella silenziosa vallata: i famelici trolls, esseri dalla forza incredibile e dalla voracità spaventosa; l'ultimo dei draghi, un mostro dall'alito di fuoco che, secondo la leggenda, solo una magica melodia avrebbe potuto spegnere; e infine il Lupo D'Argento, la belva che vigilava sulle rovine di una antica Abbazia, e del quale si diceva fosse l'incarnazione di un vecchio eretico bruciato fra le mura di quel luogo sacro...
Nemici dai poteri sconosciuti e terribili, ognuno dei quali rappresentava la concretizzazione della forza malvagia di cui Dharvon l'Oscuro era dotato e di cui si serviva per dominare gli abitanti della vallata e tenere così sotto una minaccia costante il sovrano di Aaren-Dor: una forza che Nigel avrebbe sfidato a costo della sua stessa vita, confidando nella propria intelligenza e — perché no? — nell'aiuto di qualche mago che operasse nel bene anziché nel male...

Genere: Heroic Fantasy
Grado di Sfida: Medio-Facile
Parola d'ordine per iniziare il gioco: regno

Frank "Hero" Russel
NEL CAMPO NEMICO

Il lungo e pericoloso volo che Frank aveva compiuto col suo rudimentale deltaplano gli aveva fatto sfiorare più volte la morte, ed evitare le rocce aguzze sul fianco Ovest del Monte Crowbeak non era stata un'impresa facile, a causa delle pericolose correnti d'aria che sferzavano da sempre quelle pareti rocciose.
Ma al tramonto, quando ormai era atterrato al di là della montagna, i suoi pensieri andarono ancora alle vittime dell'inutile massacro operato a Westriver dal nemico: amici, conoscenti, parenti, persone che da una vita facevano ormai parte della sua esistenza quotidiana erano state spazzate via da un bombardamento insieme alle loro abitazioni; una realtà crudele che accrebbe il suo odio verso coloro che minacciavano la sua terra, e che stavano probabilmente preparando un attacco massiccio in altre parti della nazione.
Il suo compito, ora, era quello di impedire altri probabili massacri, ben più gravi, e certamente decisivi per le sorti della guerra: avrebbe dovuto rubare i piani d'attacco del nemico, e per farlo occorreva penetrare nel campo militare avversario senza farsi scoprire...
Si guardò intorno: alle sue spalle lo strapiombo di roccia del versante Ovest, colorato di rosso dal sole che tramontava; davanti a sé un largo pianoro al di sotto del quale si apriva una valle coperta di conifere oltre la quale avrebbe sicuramente trovato il campo nemico.
Sull'altro lato del pendio che dal pianoro portava alla valle si estendeva la riva sabbiosa di un piccolo lago, sulle cui acque gelide e immote il sole dipingeva,

tramontando, una scia vermiglia: in mezzo a quelle acque emergeva, appena visibile, una strana costruzione, forse un avamposto nemico, forse un vecchio capanno per la caccia alle anitre... avrebbe dovuto scoprirlo.

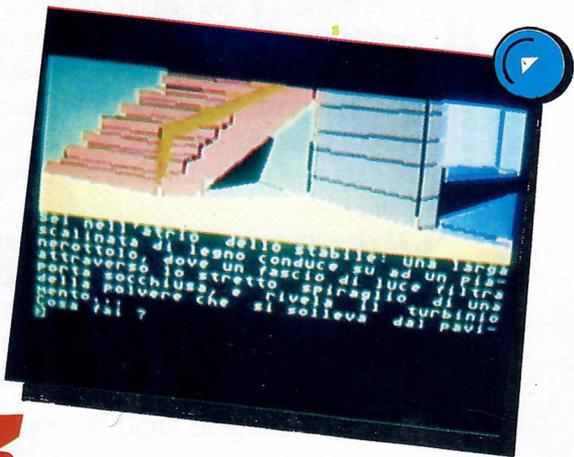
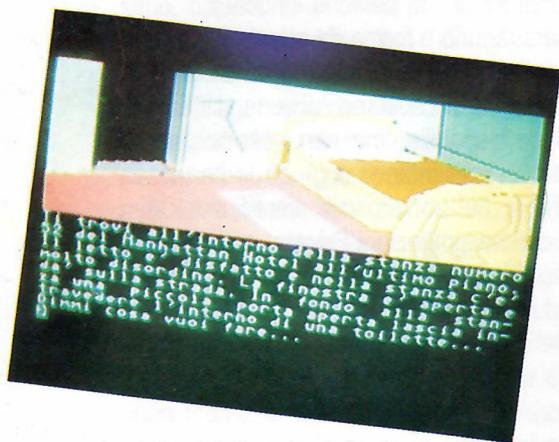
Riflettè sull'appello telefonico, breve e disperato, che aveva dato il via alla sua missione fra le macerie ancora fumanti di Westriver: aveva bisogno di contattare ancora l'esercito alleato, ma l'unico posto dove poteva trovare una radio era proprio il campo nemico, la sua meta finale dove avrebbe trovato la gloria... o la morte!

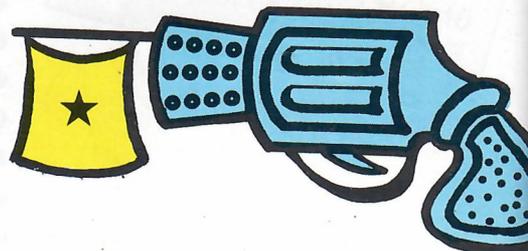
Genere: Guerra
Grado di Sfida: Medio
Parola d'ordine per iniziare il Gioco: assalto

Magnus Tanner
DOV'È MARK WILLIAMS?

Il suo nome è Magnus Tanner: non è un agente segreto, né una spia, né tantomeno un eroe nel senso classico della parola: Magnus Tanner è un modesto professore di Fisica, spinto dal suo senso dell'amicizia verso un'avventura che potrebbe portarlo a decidere, con le sue azioni, il destino di migliaia, forse milioni, di persone innocenti.

La sua auto è ferma da quasi un'ora davanti al portone di un vecchio stabile, in una viuzza solitaria di una cittadina poco tranquilla, ma non scende... uno strano presentimento gli dà la certezza che lì, nel polveroso e disordinato Ufficio di Investigazioni Private, non troverà più il suo vecchio amico Mark Williams ad aspettarlo.

Del resto egli è qui proprio per questo, da quando una serie di strani sogni ha cominciato col turbare le sue notti non ha fatto che pensare al suo unico, vero amico Mark Williams, che salutò diversi anni prima quando lui decise di lasciare la cittadina dove erano cresciuti assieme per trasferirsi in una località del Middle West ed aprire un'agenzia di Investigazioni Private.

Ed ora che ha rintracciato il suo indirizzo quella sensazione di angoscia non accenna a lasciarlo, e vorrebbe credere che lo troverà là, nel suo ufficio, a fumarsi una sigaretta coi piedi incrociati sulla scrivania e col suo solito sorriso sornione stampato sulla faccia furba...
Quando salirà le scale di quel vecchio stabile ed entrerà in quell'ufficio scoprirà che i suoi presentimenti avevano purtroppo fondamento, e inizierà così la sua ricerca, tra i mille pericoli di questa squallida cittadina.

L'ultima volta che il Professor Tanner aveva contattato Mark, si tratta solo di pochi giorni, il suo amico stava indagando sul misterioso furto di un pericolosissimo virus: una faccenda che teneva il Governo impegnato da tempo, e di cui, ufficialmente, si sapeva poco o niente.
Il Professore aveva sempre ammirato lo spirito umanitario di Mark, e nutriva per lui un'amicizia profonda: non avrebbe mai permesso che al suo amico succedesse qualcosa, per cui ora è pronto a sfidare ogni sorta di pericoli pur di ritrovarlo.
Ma la città non offrirà a lui lo stesso aiuto disinteressato: scoprirà che nessuo è fidato, e chi lo aiuta non lo fa mai gratis... sopratutto un certo Rafferty, di professione informatore, o la sua amica che lavora alla biglietteria di uno strano cinema dove si svolgono movimenti sospetti: scambio illegale di merci ed informazioni di ogni genere. Ma tali informazioni si possono ottenere solo conoscendo la procedura: la ragazza del cinema, come gli aveva confidato Mark, fa entrare quelli che dicono di cercare Rafferty perchè hanno della merce per lui, avvisando poi il suo socio quando arriva.
Le forze di polizia della cittadina, poi, sono in allarme a causa della faccenda del virus, ma da parte loro non c'è nessuno sforzo che vada al di là dell'arresto di persone considerate sospette: meglio quindi evitare di affidarsi a loro...
Per quanto riguarda la gente comune, nessuno si fida degli altri, e alcuni sono implicati in loschi traffici coperti da attività che non destano sospetti.
I pericoli, per Magnus Tanner, sono dunque tanti, e gli amici nessuno... ma la sua ricerca deve continuare, fino alla fine!

Genere: Giallo
Grado di Sfida: Medio-Difficile
Parola d'ordine per iniziare il gioco: inchiesta

Vota l'avventura preferita!!!

Explorer vi dà la possibilità di votare l'avventura che preferite, o l'eroe con il quale avete sconfitto alieni, draghi e risolto ingarbugliati gialli, pubblicati sulla rivista.
Come dovete fare? Basta telefonare, nelle ore d'ufficio, in redazione, al seguente numero: 02/6453775. Una gentilissima signorina prenderà nota delle vostre preferenze.
Tutti i mesi verrà stilata una classifica: potrete vedere i vostri eroi ai primi posti!!!
Se, invece, odiate il telefono e preferite la penna, potete inviarci il tagliando riprodotto qui sotto, a: EXPLORER - c/o Edizioni Hobby - Via Della Spiga 20 - 20121 MILANO.
Quindi, come dice il proverbio "Chi ha tempo non perda tempo" e: votate, votate, votate!!!

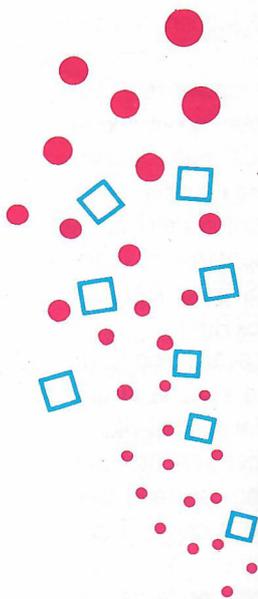
HIT PARADE

Cognome ....
Nome ....
Indirizzo ....
Voto per ....

HIT PARADE
Spedire a: EXPLORER - c/o Edizioni Hobby - Via Della Spiga, 20 - 20121 MILANO

Illustrissimi colleghi, benvenuti al nostro Convegno mensile dei Maghi d'Adventures.
Grazie per essere intervenuti così numerosi al nostro appuntamento con i trucchi, gli intrighi e le curiosità.
Anche questa volta saranno svelati i più profondi e strani misteri delle adventures più famose e più difficili (per i comuni mortali, si intende, non per noi, grandi esperti!).
Iniziamo, dunque, con **MANDRAGORE** che è una versione migliorata di "Exodux Ultima III" che ci viene dai nostri amici francesi.

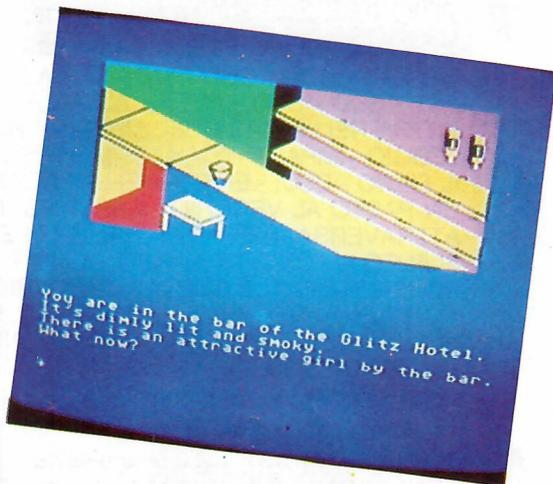
MANDRAGORE

Il vecchio e saggio Re Jorian è stato ucciso in circostanze misteriose e al suo posto è salito al trono il malvagio Yarod-Nor.
Il vostro compito sarà quello di guidare un gruppo di coraggiosi avventurieri nell'ardua impresa di sconfiggere questo Re del Male, per riportare la pace nel regno di Jorian.
Dopo aver caricato questa adventure potrete scegliere fra due opzioni: la prima, di seguire un gioco già predisposto sotto la guida di una dolce Paladina, Syrella; la seconda, è di crearvi l'adventure scegliendone i protagonisti.
Se giocate per la prima volta, vi consiglierei di scegliere la prima possibilità: così potrete farvi subito un'idea di come funziona Mandragore e capire quali sono le caratteristiche dei vari personaggi.
I pericoli saranno subito in agguato e le vostre prime esplorazioni termineranno in pochissimo tempo: ma, prima che tutti e quattro i protagonisti siano eliminati avrete già scoperto molti particolari interessanti.
Se scegliete, invece, di cimentarvi in una adventure personalizzata, dovrete innanzi tutto "creare" i 4 personaggi che la animeranno.
Per ognuno di essi avrete 80 punti a disposizione per definire i loro 6 attributi principali: corporatura, forza, intelligenza, saggezza, abilità e carisma.
Dovrete decidere inoltre i loro nomi, il sesso, e la razza (essere umano, nano, folletto, orco).
Poi, avrete 6 diversi tipi di figure fra cui scegliere: guerriero, cavaliere, mago, prete, ladro e menestrello.
Questa scelta non sarà del tutto libera

in quanto alcuni di questi tipi sono legati ad un attributo particolare al quale devono essere assegnati almeno 14 punti (ad esempio: il cavaliere e la forza, il prete e la saggezza).
Non ci sono problemi, invece, con il guerriero.
Infine dovrete dare un colore ad ogni personaggio.
Quando avrete fatto tutto ciò, salvate questa prima parte su disco o su nastro.
L'avventura avrà inizio in una foresta a nord-ovest di un vilaggio e ad ovest di un castello.
Il vostro gruppo di prodi eroi sarà rappresentato da una sola figura che potrete muovere nelle direzioni dei 4 punti cardinali premendo i tasti N, S, E, W.
Dovrete esplorare vari tipi di terreni, pianure, foreste, colline, paludi.
Incontrerete anche delle distese d'acqua che potrete attraversare con una barca.
Solo le montagne saranno invalicabili.
Entrerete in molti villaggi, dove potrete comprare vari oggetti utili per la vostra missione, e in 10 castelli.
Solo in uno di essi è nascosto il malvagio Yardo-Nor ma, dovrete visitare anche gli altri 9, perché in essi sono contenuti dei puzzles che devono essere risolti per poter giungere al termine del gioco.
Quando sarete in un villaggio o in un castello non avrete più una visione generale e un piano del gioco ma, apparirà l'immagine tridimensionale del luogo particolare in cui vi trovate.
A destra dello schermo avrete il numero delle vite rimastevi, e l'elenco degli oggetti o delle creature visibili (al massimo 4).
Premendo i tasti di funzione F1-F4 avrete invece un rapporto completo sulle condizioni dei vostri 4 personaggi.
Ognuno di essi può portare con sè solo

4 oggetti, riportati nello schema a destra con un numero da 1 a 4: ad ogni numero corrisponde un certo oggetto.
Solo 29 verbi sono accettati nell'adventure e sono riconoscibili da abbreviazioni di 1 o 2 lettere: all'inizio avrete, forse, qualche problema a ricordare il significato di ogni abbreviazione, ma una volta che avrete imparato a ricordarle scoprirete che può essere molto comodo dover scrivere così poche lettere.
Incontrerete mostri di ogni tipo e per ognuno di questi che riuscirete ad elminare guadagnerete dei punti di esperienza.
Potrete avere degli altri punti riuscendo a compiere azioni come disattivare bombe, aprire cancelli o trovare tesori.
Se un vostro personaggio sarà attaccato da un mostro o da una bomba, perderà dei punti di vita che potrà, però, riprendere comprando una medicina benefica che si trova in ogni villaggio a poco prezzo.
Un particolare: se comprate un oggetto in un villaggio non potrete prenderne un secondo senza prima uscire e rientrare nel villaggio.
Quindi, comprare degli stocks di medicine vi porterà via un po' di tempo.
I punti di vita possono essere aumentati anche mangiando e bevendo.
Il cibo può essere comprato nei villaggi digitando il comando: "SYRELLA BARTERS 9".
Ciò vi darà 9 unità di cibo al costo di 18 unità di denaro.
In certi luoghi potrete procurarvi il cibo cacciando.
Se fra i vostri personaggi avete anche un abile ladro, utilizzatelo in questo modo: fategli rubare vari oggetti nei villaggi e passateli ai suoi compagni che li venderanno.
Così potrete fare aumentare i loro fondi.
Non dimenticate di vendere gli oggetti presi perché se verrete scoperti con cose rubate sarete penalizzati duramente.
I vostri personaggi possono fare delle domande agli esseri che incontrano nei castelli: riceveranno dei brevi suggerimenti su come risolvere i puzzles.
Attenzione: i maghi hanno delle parole speciali a loro disposizione, come LOOK, TELEPORT, SPELL, PARALYSE, HYPNOTISE e PETRIFY.
Potrete usarle in caso di bisogno ma non abusatene perché ognuna di queste parole vi costerà dei punti di vita.
I puzzles che dovrete risolvere non sono per niente facili: non scoraggiatevi, quindi, se non riuscite a capirli dopo i primi tentativi.
In molti dei castelli incontrerete dei mostri con cui sarete obbligati a combattere per poter procedere.
La diversità di queste orribili creature è davvero impressionante: penso di non aver mai visto un gioco con così tanti tipi diversi di nemici.
Un ultimo avviso: non digitate la parola HELP.
Ciò vi farebbe tornare al menù iniziale perdendo tutto il percorso già fatto, perché dovreste iniziare da capo l'intera adventure!
MANDRAGORE, è senz'altro un gioco da provare e riprovare: scoprirete che è molto più bello e complesso di quanto possa sembrare a prima vista.
Se avrete un po' di pazienza e di costanza, sarete ripagati dei vostri sforzi.

Ed ora, eccovi dei brevissimi flashes sulle adventures più famose:

1 VALKIRIE 17 ★

- offrite un drink alla ragazza e poi eliminatela in privato prima di prendere la sua borsetta. Non dimenticate di nascondere il cadavere!
- per liberarvi del macellaio, dategli la scatola.
- per avere il diamante, inserite lo specchio e scuotete il piedistallo.
- per lasciare l'albergo, uscite dalla finestra che c'è alla fine del corridoio, usando la corda.

2 KENTILLA ★

- tirare il braccio della statua per aprire la porta.
- un Quarg morto è una buona protezione contro l'infida palude.

3 HULK ★

- il dottore è nel palazzo abbandonato. Tentate di scoprire cosa sta cercando.
- ricordatevi un brutto sogno per avere della forza in più.

4 LEATHER GODDESSES ★

- estraete le parti della macchina dal cumolo di rottami e cercate di capire a cosa servono gli altri pezzi.

5 THE PAWN ★

- il guru potrebbe avere qualcosa di importante da dirvi se solo non stesse ridendo alla vista dei vostri polsini!
- il pupazzo di neve è un problema: scioglietelo con qualcosa di caldo ed osservate attentamente i colori che appariranno.
- se siete a corto di denaro, cercate nella fontana.

★ *Arrivederci al prossimo numero!*

SOLUZIONI EXPLORER N. 3 PER CBM 64/128 e MSX

Nigel Stevenson
La Rosa Scarlatta

OVEST - SUD - NORD - ANNUSA LA ROSA - PRENDI LA ROSA - NORD - EST - EST - SUD - SUD - BUSSA ALLA CASA DEL MAGO - MOSTRAGLI LA ROSA - ENTRA NELLA CASA DEL MAGO - PRENDI AQUILA - ESAMINA IL LIBRO SUL LEGGIO - IMPARA INCANTESIMO - ESCI - ENTRA NELLE SCUDERIE - ESAMINA IL FIENO - ESCI - ENTRA NELLA LOCANDA - OFFRI DA BERE A TUTTI - OFFRI UN PASTO AL VECCHIO - ESCI - NORD - NORD - OVEST - OVEST - OVEST - ATTRAVERSA IL PONTE - SALI SU PER LA COLLINA - ENTRA - OFFRIGLI IL FLAUTO - ACCETTA IL SUO DONO - ESCI - SUD - SUD - NE (MSX=EST) - NORD - TUFFATI E NUOTA - ARRAMPICATI SU PER IL TRONCO - VENGO NEL NOME DI AAREN DOR - SCENDI - TUFFATI - SUD - ENTRA NELLA TORRE - SALI PER LE SCALE - PRONUNCIA INCANTESIMO - ASPETTA - (DESCRIVI) - PRENDI LA SPADA.

Frank Hero Russel
Unico sopravvisuto

SALI - EST - SUD - EST - PRENDI IL COLTELLO - EST - ESAMINA LA CARNE - PRENDI IL GANCIO - OVEST - OVEST - SUD - ENTRA NELLA CABINA TELEFONICA - QUI FALCO ROSSO - ESCI - OVEST - SALI - SQUARTA IL MATERASSO - PRENDI LA RIVISTA - PRENDI LA SEDIA - SFASCIA LA SEDIA - SCENDI - PRENDI LO STRACCIO - EST - SE (MSX = SUD) - SUD - PRENDI LA BANDIERA - NORD - SE (MSX = EST) - ENTRA NEL BUS - PRENDI LA LATTINA - ESCI - SO (MSX = SUD) - OVEST - OVEST - ENTRA NELLA BARACCA - POSA LA RIVISTA - POSA LA BANDIERA - COSTRUISCI UNA TORCIA - GETTA LA LATTINA - PRENDI IL TELONE - POSA IL TELONE - ACCENDI LA TORCIA - SROTOLA LA BANDIERA - SALDA GANCIO E ASTA INSIEME - PRENDI ASTA - ESCI - EST - EST - NE (MSX = NORD) - NO (MSX = OVEST) - NO (MSX = NORD) - EST - EST - ILLUMINA IL POZZO - PESCA IL PACCO - OVEST - OVEST - NORD - NORD - OVEST - SCENDI - ESAMINA LA CANTINA - PRENDI LA PALA - PRENDI IL PICCONE - SALI - EST - SUD - SUD - SE (MSX = SUD) - SE (MSX = EST) - SO (MSX = SUD) - OVEST - OVEST - (ENTRA NELLA MINIERA) - SCAVA VIA I DETRITI - LASCIA LA PALA - LASCIA IL PICCONE - ENTRA NELLA BARACCA - POSA ASTA - DISSALDA IL GANCIO - ESAMINA LA RIVISTA - APRI LA SCATOLA - COSTRUISCI UN DELTAPLANO - POSA IL COLTELLO - PRENDI IL DELTAPLANO - ESCI - ENTRA NELLA MINIERA - OVEST - LASCIA LA TORCIA - PRENDI IL VOLO.

Roger Barrow
Triangolo Maledetto

ESAMINA IL CANOTTO - ESAMINA IL CANOTTO - PRENDI IL DISPOSITIVO - PRENDI LA CAPSULA DI OSSIGENO - NORD - ESAMINA LE ROCCE - INFILATI NELLA APERTURA - SCAVA IL FONDO SABBIOSO - APRI LA BOTOLA - CALATI GIU - RABHAT AREKK - TOGLITI LA TUTA - TOGLITI IL CASCO - INFILATI NEL PASSAGGIO - METTITI LA TUTA - METTITI IL CASCO - ENTRA NELLA SFERA - PRENDI IL PRISMA - ESCI - POSA IL PRISMA - ENTRA NELLA SFERA - ESCI - OVEST - OVEST - SUD - SUD - SE - (MSX = EST) - SO (MSX = SUD) - TOGLITI I GUANTI - TOCCA LA CUPOLA - ESAMINA LE APPARECCHIATURE - PRENDI IL PRISMA - POSA IL DISPOSITIVO - INNESCA IL DISPOSITIVO - ENTRA NELLA SFERA - POSA IL PRISMA - TOGLITI LA TUTA - TOGLITI IL CASCO - ESCI - ESCI.

Eccovi un milione

A chi ha idee, a chi è capace di programmare, a chi ha fantasia e spirito d'iniziativa, EXPLORER offre una possibilità d'oro!!! COLLABORARE ALLA RIVISTA GUADAGNANDO ANCHE FINO A UN MILIONE!!!
Inoltre, avrete la possibilità di partecipare alla realizzazione della rivista, trasformandovi da lettore a... redattore!!!
Parliamo prima delle adventures, vero pilastro di queste pagine.
EXPLORER vi invita a spedire in redazione trame su cui poter costruire avventure e, se siete veramente bravi, avventure già realizzate, pronte da pubblicare.
Per quanto riguarda gli articoli, naturalmente, dovranno riguardare il fantasmagorico mondo delle avventure: pareri, critiche, simpatie, polemiche.
Naturalmente, tutto il materiale dovrà essere INEDITO, ossia essere frutto della vostra mente e non scopiazzato.
Gli articoli, le trame o le avventure che arriveranno in redazione, anche se non pubblicati, NON VERRANNO RESTITUITI.
Un'équipe di tecnici valuterà il vostro lavoro e, se sarà idoneo ad essere pubblicato, potrà essere ricopensato anche fino a UN MILIONE!!!
Ecco l'indirizzo dove inviare i vostri plichi: EXPLORER - c/o Edizioni Hobby - Via Della Spiga 20 - 20121 MILANO.
Per ulteriori informazioni potrete telefonare nelle ore d'ufficio al seguente numero: 02/6453775.
Si intende che il giudizio dei tecnici sarà inappellabile ed indiscutibile.
BUON LAVORO!!!

Carta & pennA

Ubbidendo alle vostre richieste, da questo numero EXPLORER dedica una pagina (sappiamo che non è molto, ma cercate di scrivere missive brevi!!!) alle vostre lettere. Una pagina completamente bianca da riempire con richieste, pareri, dubbi, che aiutano la rivista a crescere e migliorare.
Le lettere dovranno essere indirizzate a: EXPLORER - c/o Edizioni Hobby - Via Della Spiga, 20 - 20121 MILANO.
Mi raccomando: scrivete chiaramente!!! Non siamo dei maghi ad interpretare la scrittura, o indovinare intere frasi, non è facile!!!
Aspettiamo di essere sommersi! Da che cosa?
Ma che diamine, propria da una valanga di lettere!!!

Carissima redazione di EXPLORER,
mi chiamo Alessandro e sono un avventuriero PAZZO! Ma non fraintendete, sono un pazzo perché gli adventure mi piacciono un "frego", soprattutto le vostre. Vi scrivo, primo per congratularmi con voi, per la bellezza della rivista, e poi per porvi delle domande.
Scrivo a voi perché sono sicuro che mi accontenterete (sempre che pubblichiate questa mia!!!)
Eccovi le domande:
1) Il programma The Quill serve a creare interi adventure o serve esclusivamente a usare quel particolare imput? Dove lo posso reperire e quanto costa? Potreste pubblicare il listato per usare quell'imput?
2) Perchè, invece di copiare gli adventure da EPIC non ne ideate di nuovi?
3) Siete interessati a comprare adventure inedite (senza grafica, purtroppo, sigh!)? Ne so fare di divertenti.
4) Si dice "le adventures" o "gli adventures"?
Ho finito di porvi domande (pant!) e vi avverto che i vostri adventures mi danno filo da torcere.
Ma, per favore, fate in modo che negli adventures che fate il vocabolario di gioco non sia esteso anche alle cosidette "parolacce" e quindi vedete di farle sparire! Stonano!
Alessandro di Bari

Carissimo Alessandro grazie, grazie ed ancora grazie per i complimenti. Come vedi, la tua lettere è stata pubblicata. Ed ecco le risposte, nell'ordine:
1) Il programma The Quill serve per creare le avventure, basta saperlo usare; lo puoi trovare nei migliori negozi di computer; è impossibile pubblicare il listato: dove lo metteremmo?
2) I tecnici di EXPLORER sono offesissimi. Hanno detto che, loro, non copiano proprio nulla. In effetti, il loro compito, in base ad una scelta editoriale, è quello di "trasformare" le adventures del CBM per MSX. Quindi, trattandosi di due computer differenti, con utenti differenti... Capito?
3) Certo!!! Siamo INTERESSATISSIMI a comprare adventure inediti.
4) Si può dire indifferentemente "Le adventures" o "gli adventures".
Per quanto riguarda le parolacce, se hai scoperto il "trucco" vuol dire che hai provato!!! Male: non si dicono, né scrivono, le parolacce!!! Quindi cerca di usare un vocabolario più ...consono!!!

CON L'ANNO NUOVO EXPLORER VI DÀ LA POSSIBILITÀ DI DIVENTARE

COLLABORATORI DELLA RIVISTA!!!

DAI PROSSIMI NUMERI, INFATTI, RISERVERÀ ALCUNE PAGINE AGLI ARTICOLI DEI LETTORI. NON DOVRETE FARE ALTRO CHE INVIARCI UN VOSTRO ARTICOLO INERENTE AL MONDO DELLE AVVENTURE (IL VOSTRO PARERE O LE VOSTRE CRITICHE SU TUTTE LE ADVENTURES ESISTENTI SUL MERCATO, LE VOSTRE SIMPATIE PER I PERSONAGGI, E COSÌ VIA).

OGNI MESE PUBBLICHEREMO GLI ARTICOLI MIGLIORI, "FIRMATI" CON I NOMI DEI "NEO-GIORNALISTI". MI RACCOMANDO, NON SCRIVETE DEI ROMANZI!!! RICORDATEVI CHE EXPLORER È UNA RIVISTA E NON UN'ENCICLOPEDIA. LA REDAZIONE, COMUNQUE, AVRÀ LA FACOLTÀ DI "TAGLIARE" GLI ARTICOLI TROPPO "LUNGHI".

GLI ARTICOLI NON PUBBLICATI NON VERRANNO RESTITUITI. RESTA INTESO CHE NESSUN ARTICOLO VERRÀ RETRIBUITO.

È IN EDICOLA
LA NUOVA RIVISTA
CON CASSETTA DI
ADVENTURES
TUTTE IN ITALIANO CHE GIRANO SU
CBM 64/128 E SPECTRUM 48 K
NON PERDETELA!
ADVENTURES IN ITALIANO
VIKING
TRE PER CBM 64/128
TRE PER SPECTRUM 48 K
N. 2
FEBBRAIO 1987
L. 10.000
CBM 64/128
E
SPECTRUM 48 K
YARHKO
Il cobra di Cristallo
(fantasy)
MORGAN TYLER
Il pianeta maledetto
(fantascienza)
DICK IRONSIDE
Attacco al bunker
(azione)
BANK
Edizioni HOBBY s.r.l. Milano - Distribuzione MePe Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Pubblicazione in corso di registrazione presso il Tribunale di Milano

IL TRUCCO C'È...

Quando, in ambito "avventuroso", si parla di "trucchi", è bene rizzare le orecchie e non lasciarsi sfuggire nulla, perché si imparano cose davvero interessanti.

Innanzitutto precisiamo che trucchi possono essere sia dei sistemi usati nella creazione di Avventure, sia delle mosse particolari che conducono, nel gioco, a risultati imprevisti e spesso non direttamente verificabili.

Partiamo dalla creazione dei giochi: il problema principale che si presenta nella programmazione di un gioco di Avventura è quella di "creare" degli oggetti dopo un comando "esamina" o successivamente ad un'azione particolare.

Facciamo subito degli esempi: il giocatore trova un vaso, e rompendolo troverà al suo interno una chiave.

In questo caso basterà sostituire, nello scenario di gioco, l'oggetto "vaso" con l'oggetto "vaso rotto", e creare l'oggetto chiave: in questo modo il giocatore non può ripetere l'azione poiché l'oggetto originale (il vaso intero) non è più presente.

Ci sono però dei casi in cui l'oggetto originale non subisce delle modifiche: esaminando ad esempio un vestito il giocatore trova un orologio.

In una situazione del genere ci sono due possibilità, strettamente legate al "generatore" che si usa per creare l'Avventura. Se si lavora con un generatore in Basic, come può essere quello da noi usato per le Avventure dell'MSX, basterà controllare, al momento del comando "ESAMINA VESTITO", il valore assegnato alla variabile relativa all'oggetto "orologio": se il valore indica che l'oggetto non è stato creato, allora il programa eseguirà la routine conseguente collocando l'orologio nel luogo dove il giocatore si trova, altrimenti stamperà un messaggio (in genere "Non hai scoperto niente di interessante").

Nel caso venga usato, per generare l'Adventure, un programma come "The Quill", dove le istruzioni "condizionali" non permettono di verificare l'esistenza di un oggetto non esiste cioè un comando che indichi se l'oggetto è nel luogo N oppure è "non-creato", cioè nel "limbo"), bisognerà servirsi proprio di un "trucco": l'oggetto originale, in questo caso la giacca, è accompagnato, nella lista in RAM, da un suo "clone", cioè da un oggetto che viene descritto nello stesso modo ma è memorizzato, nella tabella, sotto un numero diverso.

Avremo quindi un oggetto, ad esempio, numero 1 che sarà "Una vecchia giacca", e un oggetto numero 2 descritto anch'esso come "Una vecchia giacca": a questo punto, quando il giocatore esaminerà la giacca numero 1 essa verrà sostituita con la giacca numero 2 e l'orologio verrà "trovato". In un secondo tempo il giocatore, esaminando la giacca (che ora è la numero 2) avrà in risposta il solito messaggio.

Questa tecnica può essere sostituita da quella dei "flags", da quelle variabili cioè che possono assumere determinati valori (in genere da 0 a 255) e vengono usati come dei "promemoria" nel corso del gioco: le più note sono la variabile che contiene il numero di oggetti trasportati dal giocatore, utile per porre un limite a tale numero, o quella che conta

il numero di mosse fatte dall'inizio del gioco, utile quando si pongono dei "tempi limite" nella soluzione di un'Avventura.
In un programma come "The Quill", dove non si dispone di molte variabili, usare il sistema dei flags porterebbe ad una gran confusione: è possibile invece utilizzare le variabili in un generatore che, come il "Graphic Adventure Creator", ne mette a disposizione tantissime.
Il G.A.C., infatti, consente l'uso di 255 variabili (alle quali si possono assegnare valori da 0 a 255) e 255 contatori (nei quali si può inserire il valore uno oppure lo zero).
Con una tale abbondanza di variabili diventa uno spasso il fatto di dover risolvere un problema come quello della "creazione" di un oggetto: basterà assegnare ad ogni oggetto del gioco un contatore, e cambiare il suo valore in base alla situazione di tale oggetto. Con un tale sistema basterà controllare il valore del contatore per sapere all'istante se l'oggetto è stato già creato (Es. valore 1) oppure no (Es. valore 0).
Naturalmente, data la flessibilità di un programma come il Graphic Adventure Creator, il problema della creazione di oggetti si può risolvere anche in un'altro modo, risparmiando tutti i contatori a disposizione: se ad esempio la vostra Avventura conta 25 locazioni (o "stanze"), basterà affidare alla locazione numero 26 il ruolo di "limbo", e porre in essa tutti gli oggetti che non sono ancora stati creati.
In questo modo, per sapere se un oggetto è nel limbo, si userà la comodissima istruzione di controllo "x IN o", che consente di sapere se l'oggetto "o" si trova nel luogo "x": tutto qui.

L'uso delle variabili o lo scambio di oggetti è un trucco che, in moltissime Avventure, permette la simulazione di "stati d'animo" nei personaggi che popolano un Adventure.
Se nel gioco incontriamo "uno gnomo" che magari ci potrebbe aiutare ad esplorare una miniera offendendolo esso potrebbe rifiutarsi di farlo o persino ingannarci o mettere fine alla nostra vita e... al gioco. Inoltre, facendogli un regalo o comportandoci comunque con gentilezza, potremmo conquistare i suoi favori o perlomeno evitare la sua ira.
Una tale simulazione viene ottenuta sia con la sostituzione degli "oggetti/personaggi" col loro rispettivo "clone", sia con l'uso delle variabili: offendendo lo gnomo, all'oggetto "uno gnomo" verrà sostituito "uno gnomo irato", oppure una variabile associata al suo "umore" verrà cambiata di valore. In seguito tali

State cercando disperatamente un'orologio?
Ma se l'avete a portata... d'occhi!

cambiamenti "influenzeranno" la sua reazione in rapporto alle nostre azioni nei suoi confronti.

Ma passiamo ora ai "trucchi" nella risoluzione di un gioco.

Sotto questa voce possiamo riunire quelle che io amo definire "Azioni Senza Effetto Apparente", che abbondano in giochi come gli Adventure Games, soprattutto in quelli della Digital Fantasy.

Con il termine "Azioni Senza Effetto Apparente" mi riferisco a quelle azioni che non producono risultati visibili o direttamente accertabili: gli esempi chiariranno il concetto.

Nell'Adventure "Waxworks", che si svolge in un Museo delle Cere, ci si troverà a dover rispondere a due domande (una di cultura generale, l'altra un quiz logico) in una delle stanze del Museo.

Rispondendo in modo esatto a tali domande apparentemente non accadrà nulla, ma nello stesso istante in cui voi date la risposta giusta un boccaglio da sub (AQUALUNG) verrà "creato" in un'altra locazione, e più precisamente in una delle stanze del Labirinto degli Specchi, e potrete così utilizzarlo per attraversare una "zona critica" (l'"acquario) del gioco.

In "Ten Little Indians" troverete un'armatura (ARMOUR SUITE) dentro un salone (HALLWAY): avendo con voi la chiave inglese potrete smontarla (DISMANTLE) e trovare così al suo interno una delle statuine che bisogna collezionare per risolvere il gioco (GREY FIGURINE), ma prima di intraprendere una simile azione può risultare di enorme utilità tirare il braccio (PULL ARM) dell'armatura, azione che aprirà un passaggio in un'altra locazione del gioco, e più precisamente nel Bagno Verde (GREEN BATHROOM).

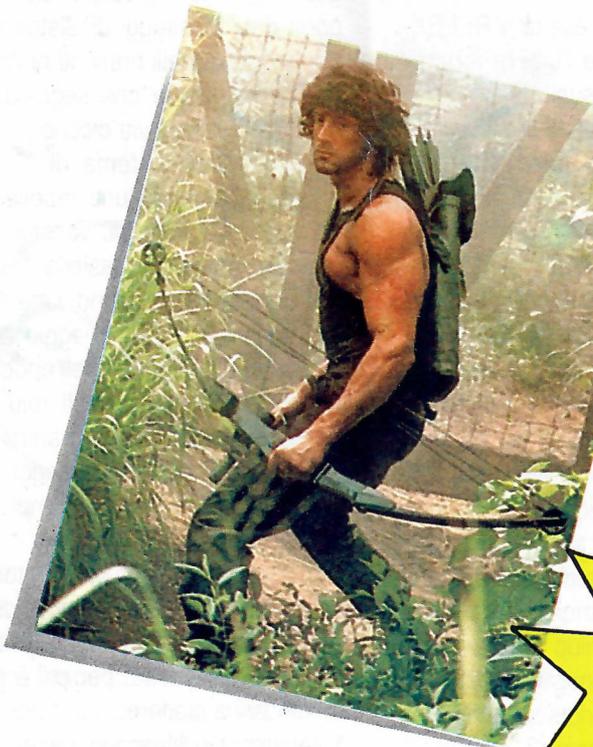
In qualche caso un simile "meccanismo" viene segnalato da un rumore o da un cambiamento nell'ambiente: questo accade in "Time Machine", dove tirando una leva dentro una tomba egizia si potrà udire un rumore di sfregamento, corrispondente all'apertura di un passaggio nel corridoio attiguo. In quella situazione, però, occorrerà bloccare la leva con un sasso per evitare che essa, ritornando automaticamente nella posizione originale, richiuda il passaggio e vi renda quindi impossibile accorgervi della sua esistenza dentro il corridoio (il comando esatto per risolvere il problema è JAM LEVER).

INIZIO CRITICO... SOLUZIONE OVVIA

In molte Avventure, sia d'oltremanica che Made in Italy, la tendenza dell'autore è quella di porre il giocatore in una situazione critica sin dall'inizio del gioco.
Gli esempi sono molti, e non sembra che questa tendenza sia scomparsa col passare del tempo, dato che è possibile trovare "ouvertures" del genere anche in Avventure recenti.
Partiamo dalla vecchissima "Espionage Island" della Artic Computing: all'inizio del gioco vi trovate su un aereo che precipita sopra un'isola misteriosa.

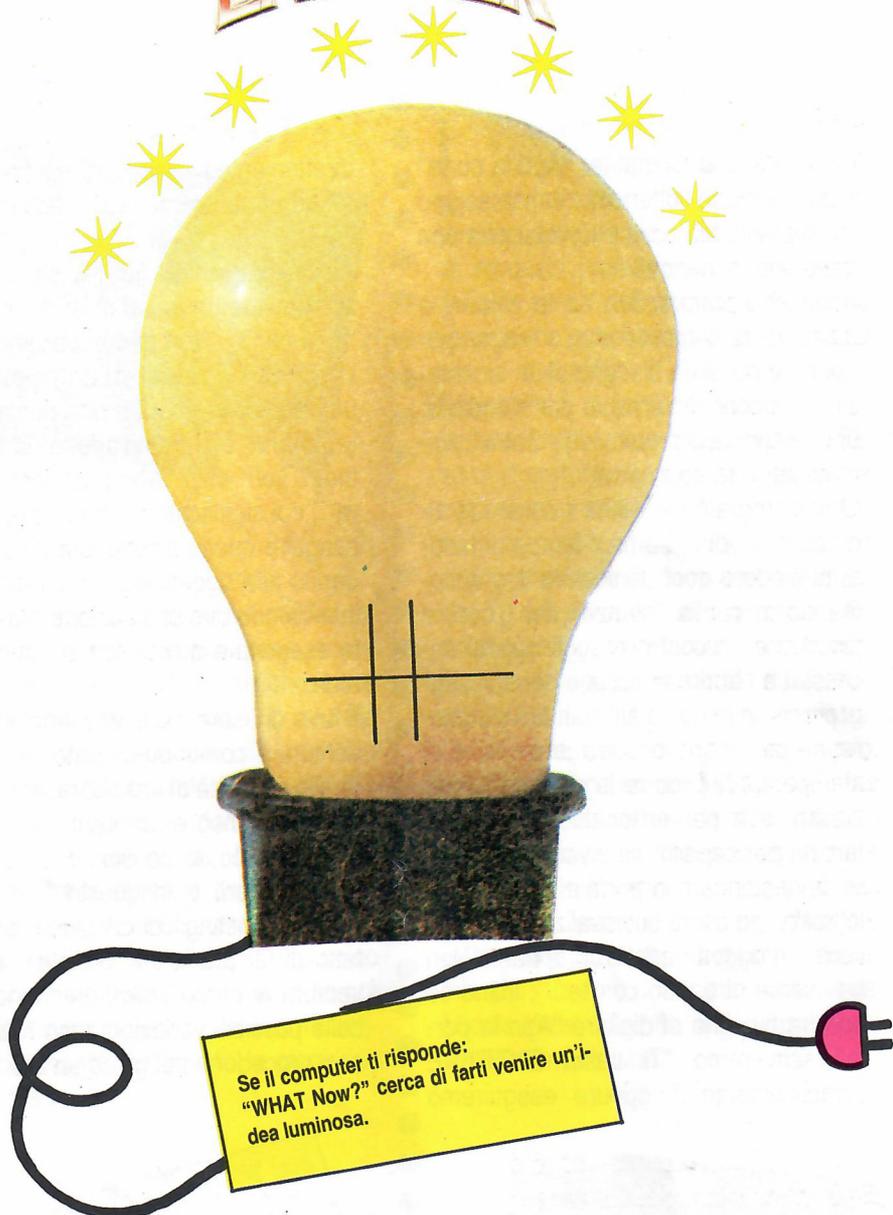
Vi trovate su un'aereo che sta precipitando: COSA FATE?

Provando a lanciarvi semplicemente finirete spiacciacati sul terreno sottostante, ma esaminando l'aereo troverete (per fortuna) un paracadute: ma attenzione, perché non basta prenderlo e lanciarsi, dato che in quel caso finireste con lo spiaccicarvi col paracadute in mano sul terreno dell'isola. Attenti quindi ad indossarlo, prima di azzardarvi a mettere il naso fuori dall'aereo.
Questa situazione sarà apparsa molto simile a quella di una delle nostre prime Avventure: non è difficile trovare similitudini tra giochi inglesi e italiani, o persino tra gli stessi giochi inglesi, anzi viene da chiedersi se non siano un po' obsolete situazioni in cui, ad esempio, per attraversare una voragine, occorre usare un'asse o un palo...
Ma ritorniamo ai nostri "inizi critici" con

un altro esempio, tratto da "The Eye of Bain", sempre della Artic Computing: all'inizio del gioco vi trovate legati ad un palo in una capanna indigena, il che può sembrare, data l'assenza di oggetti utili intorno e addosso a voi, una situazione senza via d'uscita.
Ma anche in questo caso la situazione è ovvi: basta tirare il palo verso l'alto (LIFT) per permettervi di riconquistare la libertà.
Ma spesso l'ovvietà della soluzione viene inibita dall'eterno problema della lingua: questo soprattutto quando il vocabolario di gioco non è stato creato col dizionario alla mano, privandolo quindi degli utilissimi sinonimi che soprattutto nei verbi vengono in aiuto al giocatore.
Questo problema è stato da molti incontrato all'inizio di "Esmerald Isle" della Level 9: il protagonista si ritrova appeso al suo paracadute che a sua volta è impigliato fra i rami di un grosso albero nella jungla di un'isola misteriosa (niente a che vedere con "Espionage Island", eh?). La situazione è aggravata da un problema di tempo (pardon, mosse) perché dopo un po' un famelico felino saltellando fra i rami vi nota e... vi invita

Sylvester Stallone in "Rambo II - la vendetta" L'avventura per lui è routine in ogni situazione sa trovare una... soluzione ovvia.

a pranzo (come pietanza, ovviamente!).
Non si hanno oggetti per tagliare le cordicelle del paracadute, né ci si può arrampicare lungo qualche ramo: come diavolo si fa ad ordinare in Inglese di sganciare il paracadute?
Qualcuno avrà provato a sganciarsi con UNHOOK, GET RID OF, LOOSE, oppure a liberarsi con FREE YOURSELF, GET FREE... tutto inutile, perché non bisogna liberare se stessi (riceverete solo risposte come "Cos'è che devo fare col paracadute;", cioè "Do what with a parachute?", oppure "Sii più preciso", cioè "Be more specific" o ancora "Cosa?", tradotto con "What?" oppure con "Pardon?") bensì occorre liberare il paracadute!!!
Ebbene si, l'istruzione esatta è RELEASE PARACHUTE, cioè "Libera il paracadute!" Dopo aver visualizzato il messaggio "Siete prigionieri del paracadute!" voi dovete liberare quest'ultimo anziché voi stessi, il tutto per finire, liberi, ai piedi dell'albero mentre il paracadute è ancora appeso fra i rami.
Pazzesco! Come siamo riusciti a trovare la soluzione ad un problema del genere? Continuate a seguirci nei prossimi numeri, e vi daremo la possibilità di "spiare" il vocabolario di gioco di qualsiasi Avventura inglese o italiana... parola di Avventurieri!

I MESSAGGI "FAMOSI"

Come il recente aggiornamento al manuale del Graphic Adventure Creator fa notare, le Avventure sono tanto più interessanti, "user-friendly" ed intelligenti quanto più in esse si fa uso dei Messaggi.
Ma cosa sono questi Messaggi? Certamente tutti voi Avventurieri, esperti o novizi, potreste elencarne qualcuno fra i più usati: da "Cosa fai adesso?" ("What now?") a "Non puoi andare in quella direzione" ("You cannot move that direction"), da "Non puoi portare nient'altro" ("You can't carry anymore") a "Non capisco" ("I don't understand").
In genere questo tipo di Messaggi, presenti in ogni Avventura e quindi molto generici, sono raggruppati sotto la categoria dei "Messaggi di Sistema", paragonandoli a quelli presenti nella ROM di ogni Computer e che segnalano errori nel programma e via dicendo.
I Messaggi di Sistema di "The Quill" sono conservati in una tabella a parte, che nelle versioni più vecchie del programma non era possibile "editare" e quindi tradurre in Italiano: i maniaci delle sprotezioni e del Linguaggio Macchina si saranno divertiti, a quell'epoca!
Nelle versioni più recenti (più precisamente la serie C del programma) è possibile modificare tali Messaggi, e quindi creare delle Avventure completamente italiane.
Nel "Graphic Adventure Creator" i Messaggi di Sistema fanno parte di una tabella comune, e sono posti verso la fine della tabella stessa, per cui è possibile modificarli a piacere.
Ma insieme ai Messaggi generici il creatore di Avventure dovrà compilare una

lista di frasi che accompagneranno, nel bene e nel male, il giocatore durante la sua esplorazione.
Qual'è la necessità di tali messaggi in un Adventure?
Innazitutto l'aspetto "intelligente" del gioco, il tentativo cioè di non farlo apparire come uno schema fisso e meccanico dove si va avanti a colpi di "Non puoi" e "Non capisco".
C'è poi la chiarezza, che si può definire anche come tentativo di aiutare il giocatore nella comprensione di ciò che sta accadendo e quindi nel formulare delle tattiche "intelligenti".
Facciamo qualche esempio: nei primi Adventure Games, quando il giocatore si trovava di fronte ad una porta chiusa

ed ordinava al Computer "Apri la porta" quasi sempre otteneva il messaggio "Non puoi". Ma cosa può voler dire una frase così generica?
Forse il giocatore non ha la chiave, e quindi deve cercarne una; o magari per aprire la porta ha bisogno di un incantesimo, oppure di un'ascia per sfondarla, oppure (ipotesi probabile!) "Entra": immaginatevi lo sconcerto!
Ora, il programmatore ha il dovere (o almeno dovrebbe, se ha il tempo di farlo) di prevedere quel particolare tipo di comando in quella "stanza" del gioco, e preparare un controllo sugli oggetti necessari ad aprire la porta e dei messaggi precisi in risposta all'input del giocatore: se per aprirla occorre una chiave si stamperà "Ti occorre la chiave..." (e lo stesso vale per un'incantesimo o una forcina per capelli); se invece il giocatore deve sfondare la porta e non può farlo col corpo allora si visualizzerà "Ti occorre un oggetto adatto..." oppure "Non hai niente di adatto con te..."; infine se non ha bisogno di digitare "Apri la porta" scriveremo "Ti basta ENTRARE semplicemente..." oppure eseguiremo direttamente l'azione di fargli attraversare la porta, come se avesse digitato "Entra".
Alcune Avventure di vecchia data si spingevano un po' al di la' del semplice "You can't" (Non puoi), lasciando indovinare la necessità di un oggetto o di una particolare condizione per eseguire un'azione, e stampavano "You can't do that... yet!" cioè "Non puoi farlo... ancora!", col significato quindi che occorreva eseguire quella azione altrove o possedendo altri oggetti e/o requisisti, oppure intendendo dire che l'azione era già stata eseguita e quindi non si poteva ripeterla.
Il fatto di usare molti Messaggi in un'Avventura è comunque strettamente legato alla capacità di anticipare, con un certo sesto senso e un pizzico di ragionamento logico, le possibili mosse dei futuri giocatori, e in questo può aiutare molto il "testing" di un gioco, ovvero il fatto di far provare i "prototipi" dell'Avventura ai propri amici, prendendo nota delle possibili variazioni man mano che essi procedono nel gioco stesso.

r.f.